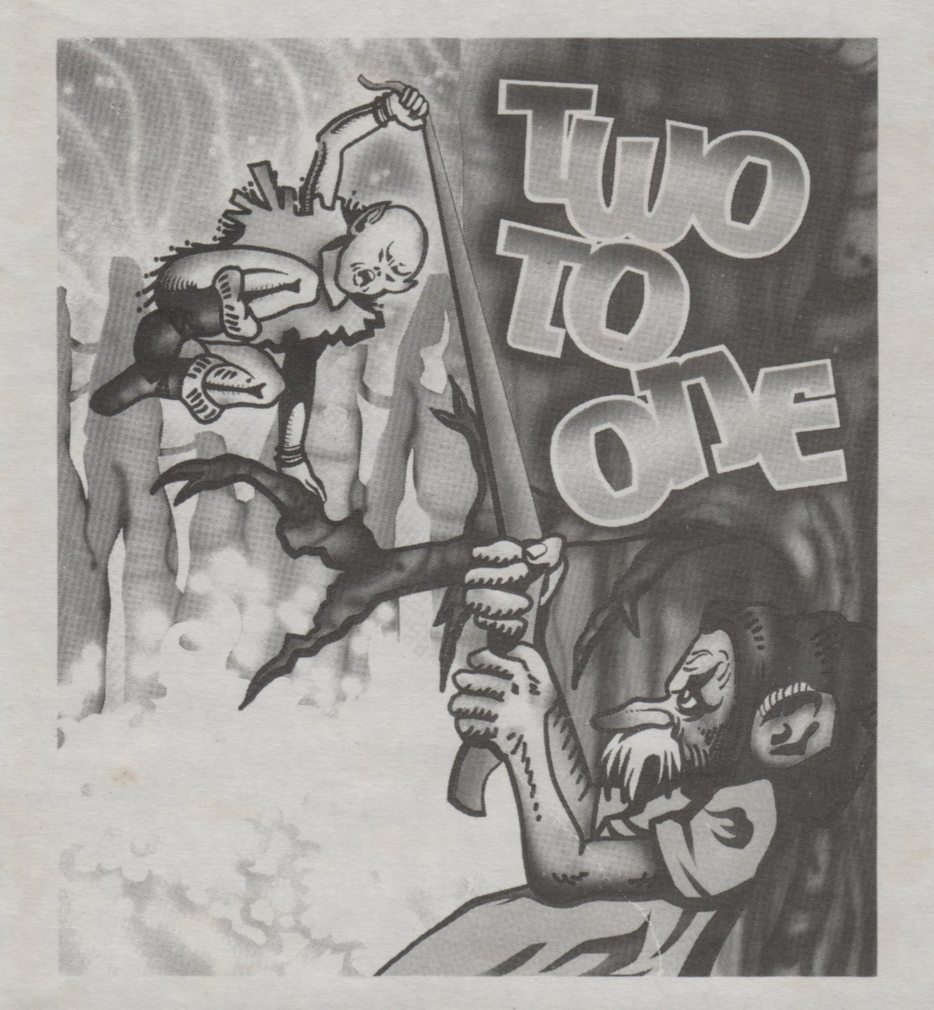

TWO TO ONE



TWO TO ONE

Spielkonzept und -design: Andreas Spreen

Amiga-Version: Andreas Spreen

IBM PC-Version: Matthias Melcher

C64-Version: Jörg Dierks

Plus/4-Version: Jörg Dierks

Projektleiter: Klaus Lorenz



ANLEITUNG

LADEN

Atari ST: Legen Sie die Spiel-Diskette ins Laufwerk und drücken Sie den Reset-Knopf am Computer. Das Programm wird jetzt geladen und automatisch gestartet. Die Diskette darf nicht schreibgeschützt sein, und sie darf bis zu einem Reset des Computers nicht aus dem Laufwerk entnommen werden!

Amiga: Schalten Sie Ihren Computer ein und legen Sie die KICKSTART-Diskette (Version 1.2 oder 1.3) ins eingebaute Laufwerk (nur Amiga 1000). Wenn der Computer die WORKBENCH-Diskette anfordert (V1.2/V1.3), legen Sie die Spiel-Diskette ein. Das Spiel wird jetzt geladen und automatisch gestartet. Die Diskette darf nicht schreibgeschützt sein, und sie darf bis zu einem Reset des Computers nicht aus dem Laufwerk genommen werden!

IBM PC: Schalten Sie Ihren Computer ein und booten Sie das DOS. Legen Sie die Spiel-Diskette ins Laufwerk A: und geben Sie: **K S (RETURN)** ein. Das Programm wird jetzt geladen und automatisch gestartet. Die Diskette darf nicht schreibgeschützt sein, und sie darf bis zu einem Reset des Computers nicht aus dem Laufwerk entnommen werden! Wenn Ihr Computer eine Festplatte besitzt, können Sie das Spiel mit: **I N S T A L L C : (RETURN)** dorthin kopieren.

C-64/128 Kassette: Wenn Sie einen C-128 haben, so schalten Sie diesen zuerst in den C-64 Modus. Legen Sie die Spiel-Kassette in den Rekorder und spulen Sie diese ggf. zurück. Drücken Sie am Computer die Tasten **SHIFT** und **RUN/STOP** gleichzeitig. Auf dem Bildschirm erscheint: "PRESS PLAY ON TAPE". Drücken Sie danach die PLAY-Taste am Rekorder. Das Programm wird jetzt geladen und automatisch gestartet.

C-64/128 Diskette: Wenn Sie einen C-128 haben, so schalten Sie diesen zuerst in den C-64 Modus. Legen Sie die Spiel-Diskette ins Laufwerk und geben Sie am Computer: **L O A D " : * " , 8 , 2 (RETURN)** ein. Das Programm wird jetzt geladen und automatisch gestartet.

Plus/4 Kassette: Legen Sie die Spiel-Kassette in den Rekorder und spulen Sie diese ggf. zurück. Geben Sie danach am Computer ein: **L O A D (RETURN)**. Auf dem Bildschirm erscheint: "PRESS PLAY ON TAPE". Drücken Sie nun die PLAY-Taste am Rekorder. Das Programm wird jetzt geladen und automatisch gestartet.

Plus/4 Diskette: Legen Sie die Spiel-Diskette ins Laufwerk und drücken Sie am Computer die Tasten **SHIFT** und **RUN/STOP** gleichzeitig. Das Programm wird jetzt geladen und automatisch gestartet.



SPIELBESCHREIBUNG

Versuchen Sie in 12 Levels alle Uhren einzusammeln, bevor diese abgelaufen sind. Berühren Sie jeweils mit dem richtigen Ende Ihres Stabes die gleichfarbige Uhr. Je schneller eine Uhr erreicht wird, desto mehr Punkte gibt es. In jedem Level sind 9 Uhren versteckt, die immer nur hintereinander erscheinen. Dabei übernimmt jede Uhr die Zeit ihres Vorgängers, so daß die Zeit schnell knapp wird. Erst im neuen Level fängt die Uhr wieder von vorne an.

Beginn des Spiels

AMIGA:

Mit den Tasten **F1** und **F2** kann entweder der Ein-Spieler- oder Zwei-Spieler-Modus gewählt werden. Im Zwei-Spieler-Modus muß der zweite Joystick am Maus-Port angeschlossen werden. Mit Druck auf einen Feuerknopf beginnt das Spiel.

IBM PC:

Mit den Tasten **F1** und **F2** kann entweder der Ein-Spieler- oder Zwei-Spieler-Modus gewählt und das Spiel gestartet werden. Mit **F3** wird der Sound ein- bzw. ausgeschaltet.
Mit **F4** kann die Tastaturbelegung geändert werden. Nachdem Sie **F4** gedrückt haben, fragt der Rechner nach der neuen Tastaturbelegung für Spieler 1 und Spieler 2. Sie brauchen nur die von Ihnen gewünschten Tasten zu drücken. Das Programm quittiert Ihre Eingabe mit "O.K.". Folgende Tasten werden standardmäßig vom Programm benutzt:

Spieler 1:	
Cursor rechts/links	rechts/links
Cursor oben/unten	rauf/runter
Y X	Drehung links/rechts

Spieler 2:	
A D	rechts/links
W X	rauf/runter

Durch Drücken von 2 Tasten (z. B. rauf und rechts) wird die Spielfigur diagonal bewegt.

C-64:

Mit den Tasten **F1** und **F3** kann entweder der Ein-Spieler- oder Zwei-Spieler-Modus gewählt werden. Im Zwei-Spieler-Modus muß der zweite Joystick an Port 1 angeschlossen werden. Mit Druck auf einen Feuerknopf beginnt das Spiel.



Plus4:

Mit Tasten **F1** und **F2** kann entweder der Ein-Spieler- oder Zwei-Spieler-Modus gewählt werden. Im Zwei-Spieler-Modus muß der zweite Joystick an Port 1 angeschlossen werden. Mit Druck auf einen Feuerknopf beginnt das Spiel.

Bewegen der Spielfigur

AMIGA:

Im Ein-Spieler-Modus bewegt man den Stab mit dem Joystick in Port 2.
- Die Länge des Stabes bleibt immer gleich.
- Der Stab kann auch gedreht werden, indem man den Feuerknopf drückt und nach links zieht, um linksherum zu drehen, und nach rechts zieht, um nach rechts zu drehen.

Im Zwei-Spieler-Modus steuert jeder Spiel ein Stabende. Der Stab kann auseinander oder zusammen gezogen werden. Die Stabenden dürfen sich jedoch nicht berühren. Der Feuerknopf hat hier keine Wirkung.

IBM PC:

Im Ein-Spieler-Modus bewegt man den Stab mit der Tastaturkombination für Spieler 1.
- Die Länge des Stabes bleibt immer gleich.
- Der Stab kann auch gedreht werden, indem man die entsprechende Taste drückt.

Im Zwei-Spieler-Modus steuert jeder Spiel ein Stabende. Der Stab kann auseinander oder zusammen gezogen werden. Die Stabenden dürfen sich jedoch nicht berühren.

C-64:

Im Ein-Spieler-Modus bewegt man den Stab mit dem Joystick in Port 2.
- Die Länge des Stabes bleibt immer gleich.
- Der Stab kann auch gedreht werden, indem man den Feuerknopf drückt und nach links zieht, um linksherum zu drehen, und nach rechts zieht, um nach rechts zu drehen.

Im Zwei-Spieler-Modus steuert jeder Spiel ein Stabende. Der Stab kann auseinander oder zusammen gezogen werden. Die Stabenden dürfen sich jedoch nicht berühren. Der Feuerknopf hat hier keine Wirkung.

Plus4:

Im Ein-Spieler-Modus bewegt man den Stab mit dem Joystick in Port 2.
- Die Länge des Stabes bleibt immer gleich.
- Der Stab kann auch gedreht werden, indem man den Feuerknopf drückt und nach links zieht, um linksherum zu drehen, und nach rechts zieht, um nach rechts zu drehen.

Im Zwei-Spieler-Modus steuert jeder Spiel ein Stabende. Der Stab kann auseinander oder zusammen gezogen werden. Die Stabenden dürfen sich jedoch nicht berühren. Der Feuerknopf hat hier keine Wirkung.



Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn die Uhr abgelaufen ist. Von jedem der 3 Teile, aus denen die Spielfigur besteht, gibt es 9 Exemplare. Sind alle 9 einer Sorte aufgebraucht, so endet das Spiel ebenfalls, egal wieviel Teile man von den anderen 2 Sorten noch hat. Ein Stabteil geht verloren, wenn man an ein Hindernis stößt oder eine Uhr mit der falschen Farbe einsammelt.

Hiscore

Bei entsprechend vielen Punkten kann man sich in die Hiscore-Liste eintragen. Der Name wird über die Tastatur eingegeben. Die Eingabe wird mit **RETURN** beendet.
Die Hiscore-Liste wird auf Diskette abgespeichert. Dazu bitte den Schreibschutz entriegeln. Beim Amiga kann mit **F10**, beim PC mit **F5** die Liste neu initialisiert werden, wobei alle Einträge gelöscht werden.

VIEL SPASS BEIM SPIELEN !

AUFGEPASST! Wenn Ihnen dieses Programm gefallen hat, so fragen Sie bei Ihrem Händler nach den neuesten KINGSOFT-Spielen oder fordern Sie heute noch unseren kostenlosen großen Gesamt-Katalog an mit einer Riesenauswahl an weiterer Software für Ihren Computer.

KINGSOFT GmbH, Grüner Weg 29, D-5100 Aachen, Tel. 0241/152051, Fax 0241/152054



WABe Druck · Aachen-Brand · ☎ (0241) 52 23 09